Powerline

GREEN PLANET

Een spel van Dirk Henn

1-6 | 8+ | 45min

Queen Games is altijd een milieubewust bedrijf geweest en met de "Green Planet"-lijn vergroten we onze inzet om de CO2-voetafdruk van de spellen die we uitgeven te verkleinen. Door met lokale producenten te werken voor de productie van alle spelonderdelen en door het planten van bomen wordt ***Powerline*** CO2-neutraal geproduceerd.

Spelidee en doel van het spel

Bouw de energievoorziening van de toekomst!
Je hebt de taak om een efficiënt netwerk van hoogspanningsleidingen te bouwen, door energiecentrales met elkaar te verbinden, om steden te voorzien van hernieuwbare energie (en overwinningspunten te verzamelen). De dobbelstenen spelen een cruciale rol, omdat ze de volgorde aangeven waarin je de hoogspanningsleidingen verder bouwt.

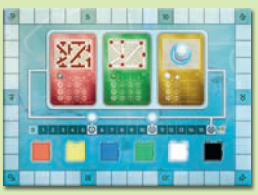
Maar welke steden wil je het eerst van stroom voorzien en welke centrales zijn het gemakkelijkst aan te sluiten. Elke ronde biedt interessante keuzes en dwingt je op zoek te gaan naar de beste combinaties om overwinningspunten te scoren. De speler die na de eindtelling de meeste overwinningspunten heeft, is de winnaar van ***Powerline***!

Het spel bevat meerdere varianten, die het mogelijk maken het uitdagingsniveau naar wens aan te passen en die telkens weer een nieuwe spelbeleving geven.

Spelmateriaal voor het basisspel

Gemeenschappelijk spelmateriaal:

- **1 Rondenbord**
  Voorkant: Met voorgedrukte scorekaarten

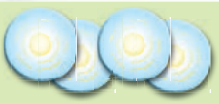


- **1 Rondenteller**

- **6 Dobbelstenen** *in 6 kleuren*

- **318 Hoogspanningsleidingfiches**

- **30 Jokerfiches**



Persoonlijk spelmateriaal voor 6 spelers:

- **1 Spelersbord**
  Voorkant: Groene arbeiderstabel

- **8 Energiecentralefiches**

- **1 Vakantiefiche**

- **1 Spelregeloverzicht**

In de spelerskleur:

- **18 Arbeidersfiches** *(Voorkant)/* **Energiefiches** *(Achterkant)*

- **1 Telschijf** *voor overwinningspunten*

- **1 +50 / +100 Overwinningspuntenfiche**

- **1 Vliegerfiche**

- **6 Arbeiders** *in de 6 kleuren van de dobbelstenen*

Let op: Extra spelmateriaal dient als vervanging voor het geval dat er iets wegraakt!

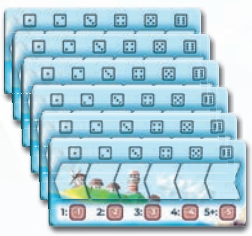
Spelmateriaal voor de varianten (pagina 7)

Variant 1: Bouwbeperking

- **Achterkant van de spelersborden**
  Blauwe arbeiderstabel

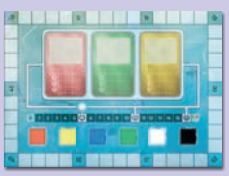
Variant 2: Avontureneiland

- **6 "Avontureneiland"-fiches**



Variant 3: Contracten

- **Achterkant van het rondenbord**
  Zonder voorgedrukte scorekaarten



- **9 Scorekaarten**
  3× rood, 3× groen, 3× geel (A, B, C) (D, E, F) (G, H, I)

Variant 4: Speciale contracten

- **3 Scorekaarten**
  J, K en L

Spelvoorbereiding

1 Leg het **rondenbord** in het midden van de tafel met de voorkant (met de voorgedrukte scorekaarten) naar boven.
De **rondenteller** wordt op veld "0" van het rondenspoor gezet.
Leg de dobbelstenen, de **hoogspanningsleidingfiches** en de **jokerfiches** naast het rondenbord.
Leg per speler een jokerfiche op elk van de jokervelden, boven de eerste twee scorevelden van het rondenspoor op het rondenbord.

2 Elke speler kiest een kleur en neemt het volgende spelmateriaal:

A **1 Spelersbord**, dat hij met de voorkant naar boven (groene arbeiderstabel), voor zich neerlegt.

B **1 Vliegerfiche**, dat bovenaan in de uitsparing van het spelersbord wordt gelegd. De vlieger geeft de kleur van de speler aan.

C **18 Arbeiders-/Energiefiches:**
Op elk van de 15 velden van de arbeiderstabel wordt een arbeidersfiche gelegd.
De overige 3 worden als energiefiche naast het spelersbord gelegd.

D **6 Arbeiders,**
elk 1 rood, geel, blauw, groen, wit en zwart, die op de overeenkomstig gekleurde velden van het spelersbord worden gezet.

E **1 Vakantiefiche** en **8 energiecentralefiches**, die als voorraad naast het spelersbord worden gelegd.

F **1 +50/+100-Overwinningspuntenfiche,** dat naast het spelersbord wordt gelegd. Als je tijdens het spel met je telschijf het veld "50" van het overwinningspuntenspoor passeert, dan leg je het fiche met de "50"-kant naar boven naast het rondenbord. Als je het veld "50" nogmaals passeert, dan draai je het fiche om naar de "100"-kant

G **1 Telschijf**, die op veld "10" van het overwinningspuntenspoor op het rondenbord wordt gelegd

Let op: Elk spelersbord heeft een andere verdeling van het aantal ogen in de segmenten van de verschillende hoogspanningsleidingen.

A

Spelverloop

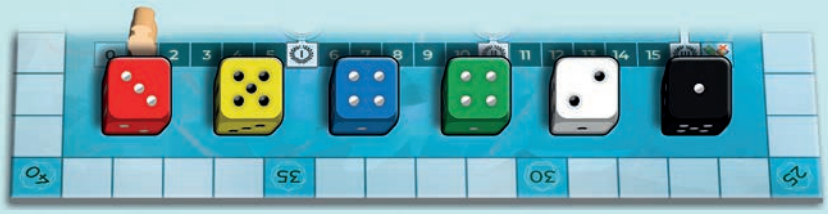
Powerline wordt gespeeld in 15 ronden, waarbij in elke ronde door alle spelers tegelijk wordt gespeeld. Je verdient overwinningspunten wanneer je hoogspanningsleidingen bouwt, steden van energie voorziet en energiecentrales met elkaar verbindt. Daarnaast zijn er nog 3 gelegenheden om overwinningspunten te verdienen: Een telling tijdens het spel, na de 5e en na de 10e ronde en een eindtelling na de 15e ronde. De speler met de meeste punten na de eindtelling is de winnaar van het spel.

Elke ronde bestaat uit de volgende ***3 fases***, die na elkaar worden gespeeld:

1) **Dobbelstenen gooien**
2) **Plannen**
3) **Bouwen**

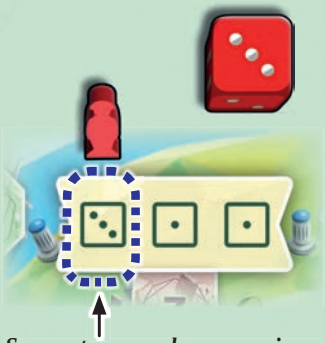
1) Dobbelstenen gooien

Een speler gooit **alle 6 dobbelstenen** en legt ze op de overeenkomstig gekleurde velden van het rondenbord.



2) Plannen

Alle spelers plannen nu gelijktijdig hoe ze gaan bouwen, door hun gekleurde arbeiders te plaatsen op de segmenten van onvoltooide hoogspanningsleidingen, die hiervoor in aanmerking komen. Een segment komt in aanmerking **als de dobbelsteen met dezelfde kleur als de arbeider, hetzelfde aantal ogen heeft als het onvoltooide segment**.



Segment van een hoogspanningsleiding met ⚄

Spelers moeten **beginnen met een van de buitenste arbeiders**, dus met de rode of zwarte arbeider. Als een speler meer arbeiders wil plaatsen dan moet hij in de **volgorde van de kleuren** verder gaan (dus geel als eerst rood was gekozen of wit als eerst zwart was gekozen, enz.), van links naar rechts of van rechts naar links.
De volgorde is hetzelfde als de volgorde van de dobbelstenen op het rondenbord.

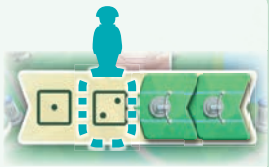
Elke speler mag kiezen hoeveel arbeiders hij wil plaatsen, met een maximum van alle zes. Er moet minimaal één arbeider worden geplaatst.

Waar mogen arbeiders geplaatst worden?

1) Als je een **nieuwe hoogspanningsleiding** bouwt, dan mag je een arbeider op het **eerste segment** aan een **uiteinde naar keuze** plaatsen. De arbeider bepaalt hierdoor de **bouwrichting** voor deze hoogspanningsleiding.

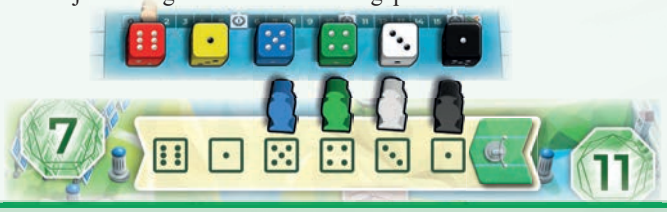
2) Op een **hoogspanningsleiding waar al minstens een arbeider is geplaatst**, mag je een nieuwe arbeider plaatsen op het **eerstvolgende vrije segment in de bouwrichting**.

3) Op een **hoogspanningsleiding waar al minstens een hoogspanningsleiding-fiche is geplaatst**, mag je een nieuwe arbeider plaatsen op het **eerstvolgende vrije segment in de bouwrichting**.



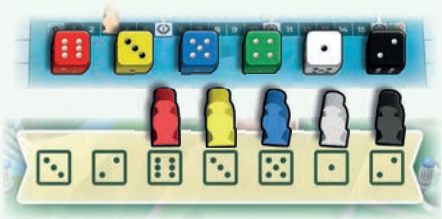
!/ Belangrijk: Je mag maar aan één uiteinde van een hoogspanningsleiding beginnen te bouwen en moet dan verder gaan in de gekozen richting. Het is niet toegestaan om ook aan het andere uiteinde te bouwen.

4) 4) Je mag **meer dan een**, of zelfs alle arbeiders, op segmenten van **dezelfde hoogspanningsleiding** plaatsen, mits de arbeiders in de juiste volgorde van de kleuren geplaatst kunnen worden.



5) In elke ronde mag je arbeiders op **maximaal 3 verschillende hoogspanningsleidingen** plaatsen. Plaatsen op meer dan 3 hoogspanningsleidingen is **niet** toegestaan.

6) Je mag altijd zoveel arbeiders als je wilt op het **eiland** plaatsen, om een dobbelsteen in de kleur van de arbeider "over te slaan". Je **verliest 1 overwinningspunt per arbeider op het eiland** aan het einde van de beurt, maar het kan een goede optie zijn als je het resultaat van een bepaalde dobbelsteen niet kunt gebruiken.



Voorbeeld:
Door de groene arbeider naar het eiland te sturen ontstaan weer nieuwe mogelijkheden.

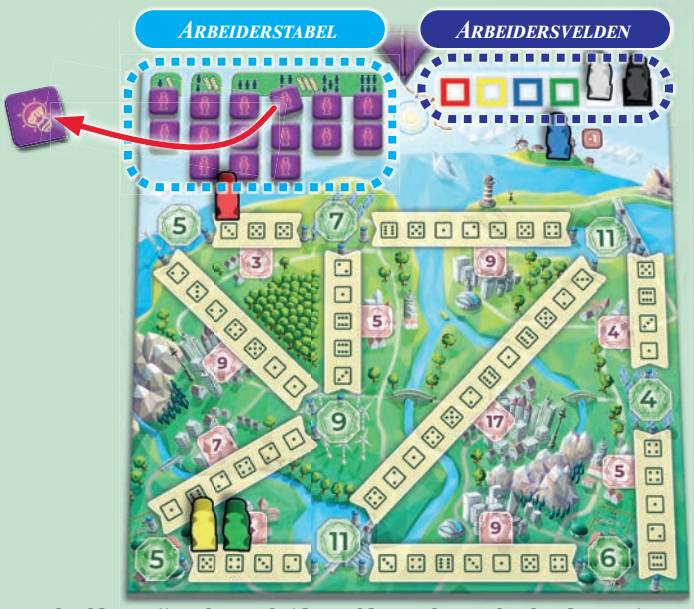
Jokerfiches:

Je mag een jokerfiche gebruiken van het zonneveld op je spelersbord, om een arbeider op een **segment** te plaatsen, **zonder dat het aantal ogen op de dobbelsteen hiermee overeenkomt.** Het jokerfiche wordt na gebruik uit het spel verwijderd.

Voorbeeld:
Het jokerfiche kan worden gebruikt om de witte arbeider op een segment met een ⚄ te plaatsen, terwijl de dobbelsteen een ⚂ aangeeft.

De arbeidersfiches

Als je klaar bent met het plannen, tel dan het aantal **lege arbeidersvelden** op je spelersbord: **Verwijder dan een arbeidersfiche** uit de kolom van de arbeiderstabel, die overeenkomt met het resultaat. Leg het fiche naast je spelersbord en draai het om. Het is nu een energiefiche.



Voorbeeld: Er zijn 4 lege arbeidersvelden op het spelersbord van Nico. Hij verwijdert het eerste arbeidersfiche uit de "4-arbeiders"-kolom van zijn arbeiderstabel.

!/ Belangrijk: Als je geen arbeidersfiches meer hebt in de overeenkomstige kolom, dan mag je de bouw niet op deze manier plannen! Je moet opnieuw plannen en een ander aantal arbeiders gebruiken, dat volgens de arbeiderstabel nog wel is toegestaan.

Voorbeeld:
Luna heeft 2 arbeiders ingezet maar ze heeft geen arbeidersfiches meer in de "2-arbeiders"-kolom. Ze kan nu de gele arbeider terugzetten op zijn veld of de blauwe arbeider naar het eiland sturen. Ze kan natuurlijk ook helemaal opnieuw plannen en nu beginnen met de zwarte arbeider.

Een jokerfiche krijgen

Als je slechts 1 arbeider geplaatst hebt op een segment van een hoogspanningsleiding of op het eiland, dan verwijder je een arbeidersfiche uit de eerste kolom van de arbeiderstabel en speel je daarmee ook gelijk een jokerfiche vrij: Leg een jokerfiche uit de voorraad op je zonneveld.

Voorbeeld:
Luna zet deze ronde alleen de rode arbeider in.
Ze verwijdert een arbeidersfiche uit de eerste kolom, waardoor een jokersymbool (zon) zichtbaar wordt. Ze mag een jokerfiche uit de voorraad op het zonneveld van haar spelersbord leggen.

Meld het als je klaar bent met plannen. Zodra alle spelers klaar zijn ga je verder met fase **3) Bouwen**.

3) Bouwen

Hoogspanningsleidingfiches plaatsen

Vervang alle arbeiders op een segment van een hoogspanningsleiding door hoogspanningsleidingfiches uit de voorraad. De arbeiders worden op de betreffende velden van het spelersbord teruggezet.

Let op: Tijdens de eerste paar spellen raden we aan om fase **3) Bouwen** gezamenlijk na elkaar uit te voeren, om zeker te zijn dat alles correct wordt uitgevoerd.

Voorbeeld:
Leon plaatst hoogspanningsleidingfiches op elk segment waar zijn arbeiders waren geplaatst en zet de arbeiders terug op hun velden op het spelersbord.

Het eiland

Voor elke arbeider op het eiland verlies je 1 overwinningspunt (zet je telschijf terug op het overwinningspuntenspoor). Je kunt nooit minder dan 0 overwinningspunten hebben. De arbeiders worden op de gebruikelijke manier terug op hun velden gezet.

Voorbeeld:
Vanwege de 2 arbeiders op het eiland verliest Nico 2 overwinningspunten. Hij zet zijn telschijf 2 velden terug en zet de beide arbeiders terug op hun arbeidersvelden.

Het vakantiefiche:
Eenmaal per spel kun je het vakantiefiche gebruiken, om te voorkomen dat je punten verliest, ongeacht het aantal arbeiders op het eiland. Na gebruik van je vakantiefiche wordt het teruggelegd in de doos.

Let op: Na een aantal spellen Powerline adviseren we om het vakantiefiche niet meer te gebruiken en het in de doos te laten.

Hoogspanningsleidingen controleren:

Steden

Als je het laatste segment van een hoogspanningsleiding hebt voorzien van een hoogspanningsleidingfiche, dan is de hoogspanningsleiding gereed. Neem nu een energiefiche uit je voorraad en leg dit op de stad die grenst aan de hoogspanningsleiding. De stad wordt nu van energie voorzien en je krijgt direct het aantal overwinningspunten dat is aangegeven op de stad die is afgedekt.

Voorbeeld:
Nico heeft de hoogspanningsleiding die 3 overwinningspunten waard is voltooid. Hij dekt de stad af met een energiefiche en zet zijn markeersteen 3 velden vooruit op het overwinningspuntenspoor.

Energiecentrales

Als alle hoogspanningsleidingen, die met een energiecentrale verbonden zijn, gereed zijn, dan heeft de centrale zijn maximale efficiëntie bereikt. Dek het veld af met een energiecentralefiche en zet de telschijf het aangegeven aantal velden vooruit op het overwinningspuntenspoor.

Voorbeeld:
In een latere ronde heeft Nico ook de andere hoogspanningsleiding naar het windmolenpark (linkerbovenhoek van het spelersbord) voltooid. Hij dekt de afgebeelde 5 overwinningspunten af met een energiecentralefiche en zet zijn telschijf 5 velden vooruit op het overwinningspuntenspoor.

Als alle spelers deze fase hebben afgerond, dan wordt de rondenteller 1 veld vooruitgezet.
Als de rondenteller terechtkomt op een veld met een nummer, dan begint de volgende ronde met fase **1) Dobbelstenen gooien**.
Als de rondenteller terechtkomt op een scoreveld, dan volgt er eerst een telling.

Telling

Er zijn 3 tellingen in het spel: Eentje na de vijfde en na de tiende ronde en een eindtelling na de laatste ronde. Bij een telling worden alle drie scorekaarten voor elke speler na elkaar geteld. Op elke kaart is een voorwaarde afgebeeld, waaraan voldaan moet worden om overwinningspunten te verdienen. Het aantal overwinningspunten verschilt per telling en je kan bij elke telling overwinningspunten verdienen, zelfs als je die bij een vorige telling ook al verdiend hebt.

!/ Belangrijk: Na de eerste en tweede telling neem je, als alle spelers hun overwinningspunten hebben gekregen, een jokerfiche van boven het scoreveld, en leg je dit op het zonneveld.

Als de telling is afgerond, dan zet je de rondenteller een veld vooruit en begint een nieuwe ronde. Als het de eindtelling is dan ga je verder met "Einde van het spel".

De scorekaarten:

A) Krijg overwinningspunten (OP) voor het aantal steden dat van energie wordt voorzien (dus bedekt is met een energiefiche):

1e telling: 2 OP voor 1-2 steden, 5 OP voor 3-5 steden
2e telling: 1 OP voor 1-2 steden, 3 OP voor 3-5 steden, 5 OP voor 6+ steden
3e telling: 0 OP voor 1-2 steden, 1 OP voor 3-5 steden, 3 OP voor 6+ steden

D) Krijg OP voor het aantal energiecentrales op je speelbord bedekt met een energiecentralefiche:

1e telling: 4 OP voor 1 fiche, 5 OP voor 2 fiches, 7 OP voor 3 fiches
2e telling: 2 OP voor 1 fiche, 3 OP voor 2 fiches, 4 OP voor 3 fiches
3e telling: 0 OP voor 1 fiche, 1 OP voor 2 fiches, 2 OP voor 3 fiches

G) Krijg OP voor de jokerfiches op je zonneveld:

1e telling: 1 OP voor elk jokerfiche
2e telling: 2 OP voor elk jokerfiche
3e telling: 3 OP voor elk jokerfiche

Voorbeeld van een eerste telling:

A) Nico heeft 3 steden die bedekt zijn met een energiefiche en krijgt 5 OP.
D) Er is 1 energiecentrale bedekt met een energiecentralefiche en hij krijgt hiervoor 4 OP.
G) Voor 1 jokerfiche op zijn zonneveld krijgt hij 1 OP.

Einde van het spel

Het spel eindigt nadat de eindtelling heeft plaatsgevonden.

Zoals op het laatste veld van het rondenspoor is aangegeven, verliezen spelers nu overwinningspunten voor hoogspanningsleidingen die niet zijn voltooid maar waar al wel minstens één hoogspanningsleidingfiche op ligt.

Aantal onvoltooide hoogspanningsleidingen	1	2	3	4	[+1]
– Overwinningspunten	1	3	6	10	[+5]

Wie nu de meeste overwinningspunten heeft is de winnaar. Bij een gelijke stand wint de speler met de meeste energiecentralefiches op zijn spelersbord. Als dit ook gelijk is dan deel je de overwinning.

Solospel

Het solospel wordt op precies dezelfde manier gespeeld als het spel met 2 – 6 spelers. Gebruik aan het einde van het spel de volgende tabel, om je vaardigheden als bouwer van hoogspanningsleidingen te bepalen.

OP	
0–60	Dobbelstenen zijn niet jouw vrienden…
61–70	Een goede start! Ga zo door!
71–80	Goed werk!
81–90	Een goede prestatie!
91–100	Je bent een expert in het bouwen van hoogspanningsleidingen!
101+	Het is tijd om de moeilijkheidsgraad te verhogen!

Als je merkt dat je voortdurend een hoge score haalt, dan is dat een goed moment om met een of meer van de volgende varianten te spelen, om de moeilijkheidsgraad te verhogen en een nieuwe uitdaging te krijgen.

Varianten

De volgende varianten veranderen het spelverloop van ***Powerline*** op verschillende manieren en bieden nieuwe uitdagingen en spelervaringen. Ze kunnen afzonderlijk of in elke gewenste combinatie gespeeld worden. Alle regels van het basisspel blijven van toepassing, met uitzondering van de hierna beschreven wijzigingen voor elke variant.

Variant 1: Bouwbeperking

Gebruik de **achterkant van je spelersbord**, met de nieuwe (blauwe) arbeiderstabel. Deze tabel introduceert nieuwe beperkingen voor het plaatsen van arbeiders op hoogspanningsleidingen:

- Als je slechts **1 of 2 arbeiders** inzet, dan mag je deze arbeiders maar op **1 hoogspanningsleiding** plaatsen.
- Als je **3 of 4 arbeiders** inzet, dan mag je deze arbeiders maar op **2 hoogspanningsleidingen** plaatsen.
- Als je **5 of alle 6 arbeiders** inzet, dan mag je deze arbeiders op **3 hoogspanningsleidingen** plaatsen.

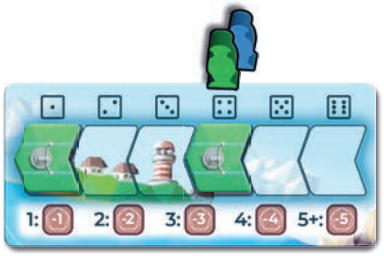
Belangrijk: Arbeiders die naar het eiland worden gestuurd tellen ook mee als ingezette arbeiders. Het eiland telt niet mee bij het aantal hoogspanningsleidingen.

Let op: Als samen met jonge kinderen wordt gespeeld, dan kunnen volwassenen deze module als handicap gebruiken.

Variant 2: Avontureneiland

Bedek aan het begin van het spel het eiland op je spelersbord met een "Avontureneiland"-fiche. Als tijdens het spel een arbeider naar het eiland wordt gestuurd, dan wordt deze geplaats op het veld met hetzelfde aantal ogen als de dobbelsteen in de kleur van de arbeider die naar het eiland wordt gestuurd.

In fase **3) Bouwen** wordt elke arbeider teruggeplaatst op zijn arbeidersveld en wordt een hoogspanningsleidingfiche gelegd op het veld (aantal ogen) waar de arbeider stond. Voor elk fiche verlies je overwinningspunten. Voor het eerste fiche op een stapel van een bepaald aantal ogen verlies je 1 overwinningspunt. Voor het tweede fiche verlies je 2 overwinningspunten, voor het derde fiche 3 overwinningspunten, enz. tot een maximum van 5 overwinningspunten per fiche.



Voorbeeld:
In deze beurt heeft Nico 2 arbeiders naar het avontureneiland gestuurd om tweemaal een ⚀ over te slaan. Als hij later de eerste arbeider vervangt door een hoogspanningsleidingfiche dan verliest hij 2 overwinningspunten, omdat hij eerder een ⚀ had overgeslagen in een vorige ronde en dit dus het tweede fiche van de ⚀-stapel is. Voor de andere arbeider die door een fiche wordt vervangen verliest hij 3 overwinningspunten.

Belangrijk: De hoogspanningsleidingfiches worden tijdens het spel niet van het avontureneiland verwijderd! Dit betekent dat je, bij het overslaan van dezelfde dobbelsteen later in het spel, een extra fiche moet plaatsen en het steeds meer overwinningspunten kost.

Variant 3: Contracten

Voor deze variant wordt de **achterkant van het rondenbord** gebruikt en de **scorekaarten A – I**.

Bij de voorbereiding van het spel leg je alleen nog jokerfiches op het veld van de eerste telling (bij de tweede telling krijg je geen jokerfiches meer). Sorteer de scorekaarten op kleur en schud de kleuren afzonderlijk. Trek van elke kleur een kaart en leg de kaart op het overeenkomstige veld van het rondenbord. De overige kaarten worden teruggelegd in de doos. Net als in het basisspel kun je bij elk van de drie tellingen voor alle drie kaarten overwinningspunten verdienen. De scorekaarten worden op pagina 8 in detail uitgelegd.

Let op: Je kunt ook gewoon met de voorkant van het rondenbord spelen en de voorgedrukte kaarten afdekken met een nieuwe kaart. Je kunt ook alle scorekaarten schudden en willekeurig 3 kaarten trekken, waarbij je niet op de kleur let.

Variant 4: Speciale contracten

Schud tijdens de voorbereiding van het spel de scorekaarten J, K en L (voorzien van een kleine kroon in de hoek links onder) samen met de overige scorekaarten of gebruik alleen deze kaarten.

J) Krijg OP als er tenminste 6 hoogspanningsleidingfiches liggen op de hoogspanningsleiding die 17 OP waard is:

1e telling: 5 OP
2e telling: 3 OP
3e telling: 1 OP

K) Krijg OP als 1, 2 of 3 van je windmolenparken (A) en / of waterkrachtcentrales (B) bedekt zijn met een energiecentralefiche:

1e telling: 5 OP voor een windmolenpark OF een waterkrachtcentrale
2e telling: 2 OP voor een windmolenpark OF een waterkrachtcentrale; 4 OP voor een windmolenpark EN een waterkrachtcentrale; 6 OP voor een windmolenpark EN een waterkrachtcentrale, PLUS een tweede windmolenpark en / of waterkrachtcentrale
3e telling: 0 OP voor een windmolenpark OF een waterkrachtcentrale; 2 OP voor een windmolenpark EN een waterkrachtcentrale; 4 OP voor een windmolenpark EN een waterkrachtcentrale, PLUS een tweede windmolenpark en / of waterkrachtcentrale

L) Krijg OP als er geen, 1 – 2 of 3 – 5 hoogspanningsleidingfiches op het avontureneiland liggen:

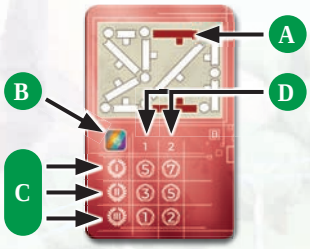
1e telling: 3 OP voor 0 hoogspanningsleidingfiches
2e telling: 5 OP voor 0 hoogspanningsleidingfiches; 3 OP voor 1 – 2 hoogspanningsleidingfiches
3e telling: 7 OP voor 0 hoogspanningsleidingfiches; 5 OP voor 1 – 2 hoogspanningsleidingfiches; 3 OP voor 3 – 5 hoogspanningsleidingfiches

Let op: Als je deze kaart gebruikt zonder het avontureneiland, dan plaats je een hoogspanningsleidingfiche op het normale eiland, voor elke arbeider die hier was geplaatst en weer wordt teruggezet in fase **3) Bouwen**. Plaats geen hoogspanningsleidingfiche als je het vakantiefiche gebruikt.

Scorekaarten

Opbouw en uitleg van de scorekaarten:

Op de bovenste helft van de scorekaart is een schematische weergave van het spelersbord afgebeeld. De hoogspanningsleidingen, steden, energiecentrales of andere gebieden die relevant zijn voor de telling, zijn in het rood weergegeven (A). Op de onderste helft bevindt zich een overwinningspuntentabel: In de linkerbovenhoek (B) bevindt zich een afbeelding van het soort fiche, dat zich op de aangegeven plaatsen moet bevinden (of juist niet), om bij de telling overwinningspunten op te leveren. Het aantal overwinningspunten dat kan worden verkregen bij de eerste (boven), tweede (midden) en derde telling (onder), is weergegeven in drie rijen (C). De kolommen (D) geven aan hoeveel overwinningspunten je krijgt, afhankelijk van het aantal van de betreffende fiches op je spelersbord.



A) Krijg OP voor het aantal steden dat van energie wordt voorzien (dus bedekt is met een energiefiche):

1e telling:
2 OP voor 1 – 2 steden
5 OP voor 3 – 5 steden

2e telling:
1 OP voor 1 – 2 steden
3 OP voor 3 – 5 steden
5 OP voor 6+ steden

3e telling:
0 OP voor 1 – 2 steden
1 OP voor 3 – 5 steden
3 OP voor 6+ steden

B) Krijg OP als 1 of 2 steden met een operahuis van energie worden voorzien (dus bedekt zijn met een energiefiche):

1e telling:
5 OP voor 1 stad
7 OP voor 2 steden

2e telling:
3 OP voor 1 stad
5 OP voor 2 steden

3e telling:
1 OP voor 1 stad
2 OP voor 2 steden

C)* Krijg OP als 1 of 2 steden met een kerk van energie worden voorzien (dus bedekt zijn met een energiefiche):

1e telling:
3 OP voor 1 stad
5 OP voor 2 steden

2e telling:
2 OP voor 1 stad
3 OP voor 2 steden

3e telling:
1 OP voor 1 stad
2 OP voor 2 steden

D) Krijg OP voor het aantal energiecentrales op je spelersbord bedekt met een energiecentralefiche:

1e telling:
4 OP voor 1 fiche
5 OP voor 2 fiches
7 OP voor 3 fiches

2e telling:
2 OP voor 1 fiche
3 OP voor 2 fiches
4 OP voor 3 fiches

3e telling:
0 OP voor 1 fiche
1 OP voor 2 fiches
2 OP voor 3 fiches

E) Krijg OP als je 1 of 2 zonneparken op je spelersbord hebt bedekt met een energiecentralefiche.

1e telling:
5 OP voor 1 zonnepark
7 OP voor 2 zonneparken

2e telling:
3 OP voor 1 zonnepark
5 OP voor 2 zonneparken

3e telling:
1 OP voor 1 zonnepark
2 OP voor 2 zonneparken

F) Krijg OP als je 1 of 2 biogascentrales op je spelersbord hebt bedekt met een energiecentralefiche:

1e telling:
3 OP voor 1 biogascentrale
5 OP voor 2 biogascentrales

2e telling:
2 OP voor 1 biogascentrale
3 OP voor 2 biogascentrales

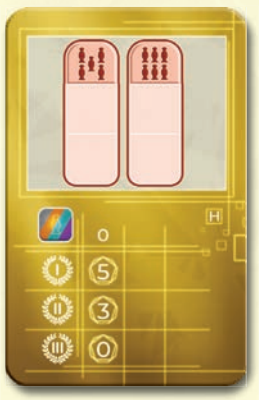
3e telling:
1 OP voor 1 biogascentrale
2 OP voor 2 biogascentrales

G) Krijg OP voor de jokerfiches op je zonneveld:

1e telling:
1 OP voor elk jokerfiche

2e telling:
2 OP voor elk jokerfiche

3e telling:
3 OP voor elk jokerfiche



H) Krijg OP als er geen arbeidersfiches meer in de kolommen voor 5 en 6 arbeiders van je arbeidersstabel liggen.

1e telling: 5 OP

2e telling: 3 OP

3e telling: 0 OP

I) Krijg OP als er geen arbeidersfiches meer in de kolom voor 3 arbeiders van je arbeiderstabel liggen.

1e telling: 5 OP

2e telling: 3 OP

3e telling: 0 OP

* Sorry, hier is iets misgegaan. In plaats van de aanduiding met de letter "C" is er per ongeluk een tweede "A" gedrukt op deze scorekaart. Dit verandert verder niets aan het gebruik van deze kaart. Het is alleen belangrijk om bij het opzoeken van deze kaart goed te controleren dat het om de juiste kaart gaat.

© Copyright 2022
Queen Games,
53842 Troisdorf, Germany.
All rights reserved.

est. 1989

QUEEN GAMES